

Inhalt

1. Zur Einführung: Lateinunterricht im digitalen Zeitalter	7
2. Kleine Medienkunde oder sieben Fragen zu Medien im Unterricht	16
2.1. Was sind Medien?	16
2.2. Was sind Medien im (Latein-)Unterricht?	17
2.3. Was ist und was will die Medienpädagogik?	17
2.4. Wie lassen sich digitale Medien im Lateinunterricht nutzen?	18
2.5. Wie lässt sich die Eignung digitaler Medien beurteilen?	20
2.6. Was bedeutet Medienkompetenz?	22
2.7. Wie können digitalgestützte Lehr-Lern-Settings aussehen?	24
3. Wozu digitale Medien im Lateinunterricht? Drei Argumente!	29
3.1. Das didaktische Argument	29
3.2. Das (medien-)pädagogische Argument	30
3.3. Das methodische Argument	33
4. Überblick über die Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Lateinunterricht	36
5. Digitale Medien in der Wortschatzarbeit	40
5.1. Visualisierung von Wortschatz	40
5.2. Digitale Vokabelkartei und ›Vokabeltrainer‹	46
5.3. Digitale Wortschatzübungen	49
6. Digitale Medien in der Grammatikarbeit	57
6.1. Lern- und Erklärvideos im Grammatikunterricht	57
6.2. Lateinische Internetgrammatiken	65
6.3. Visualisierung grammatischer Phänomene	67
6.4. Interaktive Grammatikübungen	68
7. Digitale Medien bei Texterschließung und Übersetzung	76
7.1. Texterschließung mit digitalen Übungen	76
7.2. Computergestützte Textstrukturierung (›Textlayoutverfahren‹)	77

7.3.	Digitaler (hypermedialer) Textkommentar	80
7.4.	Texterschließungs- und Übersetzungssoftware	82
7.5.	Kollaboratives Übersetzen	84
7.6.	Digitale Wörterbücher	85
7.7.	Das computergestützte Übersetzungsgespräch	88
7.8.	Internetübersetzungen und Übersetzungsvergleiche	90
7.9.	Digitale Überprüfung des Textverständnisses	94
7.10.	Das Internet als ›fons Latinus‹	95
8.	Digitale Medien bei Textvertiefung und Interpretation	99
8.1.	Interaktive Übungen für sprachlich-stilistische Gestaltungsmittel	99
8.2.	Visualisierung und Präsentation von Interpretationsaspekten	100
8.3.	Kreativ-produktive Textvertiefung – digital und multimedial	100
8.4.	Problemorientierte Textvertiefung mit <i>WebQuests</i>	107
8.5.	PDF-Bearbeitungen von Rezeptionsdokumenten	110
8.6.	Antike-Rezeption in Filmen und Serien	111
9.	Digitale Medien zur Sachkunde (<i>Res Romanae</i>)	114
9.1.	Die Internetrecherche	114
9.2.	Animationen, Simulationen, <i>Virtual</i> und <i>Augmented Reality</i>	118
9.3.	Digitale Karten	121
9.4.	Dokumentarfilme	124
9.5.	Multimediale und interaktive Lernangebote zur antiken Welt	128
9.6.	<i>Digital Game-Based Learning</i>	130
9.7.	Multimediales Produzieren und Präsentieren	133
10.	Übergeordnete Einsatzbereiche	137
10.1.	Die Lernplattform	137
10.2.	Der ›virtuelle Klassenraum‹	139
10.3.	Verlinkungen durch QR-Codes und Short-Links	140
10.4.	Lernorganisation, Feedback und Evaluation	142
10.5.	Digitale Mappen, Lehrwerke und Tafeln	143
10.6.	Hybrider Lateinunterricht und ›Videounterricht‹	144
11.	Schlussbemerkung und Ausblick	146
12.	Nützliche Links und Materialien	151
13.	Literatur	154
14.	Abbildungsverzeichnis	160
15.	Stichwortverzeichnis	161